

PERANCANGAN DAN DESAIN USER INTERFACE SUMMER EXPLORING

Anak Agung Gde Krishna Aryawan¹, Ida Bagus Made Mahendra², I Gede Arta Wibawa³

ABSTRAK

CV Avatar Solution merupakan perusahaan yang bergerak dibidang layanan IT Software Developer dan ICT (*Information and Communication Technology*) yang berlokasi di pulau Bali. CV. Avatar Solutions memberikan peluang bagi mahasiswa untuk mengikuti praktek kerja lapangan atau PKL. Program magang ini diharapkan memberikan dampak positif bagi mahasiswa yaitu memberikan pengalaman dalam menyelesaikan permasalahan – permasalahan nyata di bidang informatika. Perusahaan Avatar Solution memiliki banyak divisi di dalamnya salah satunya yaitu divisi *Project Manager*. *Project Manager* ini bertugas dalam memajemen proyek meliputi perencanaan, pengorganisasian, pengamanan, pengendalian, memimpin dan mengelola sumber daya dan tugas untuk mencapai tujuan bisnis tertentu, pengawas proyek. Penulis berkesempatan menjadi *Project Manager* pada proyek bernama Bali Advocate yang merupakan website untuk layanan hukum yang dimiliki oleh klien Avatar. Dan sebagai hasil evaluasi kegiatan penulis juga membantu pengerjaan *user interface* dalam proyek *Summer Exploring* yang merupakan proyek yang dibuat untuk klien yang bergerak pada bidang pariwisata.

Kata Kunci: CV Avatar Solution, Project Manager, Bali Advocate, Summer Exploring, Communication Technology, IT Software Developer

ABSTRACT

CV Avatar Solution is a company engaged in IT Software Developer and ICT (*Information and Communication Technology*) services located on the island of Bali. CV. Avatar Solutions provides opportunities for students to participate in internship programs. This internship program is expected to have a positive impact on students, namely providing experience in solving real problems in the field of informatics. The Avatar Solution company has many divisions, one of which is the Project Manager division. This Project Manager is in charge of project management including planning, organizing, securing, controlling, leading and managing resources and tasks to achieve certain business goals, project supervisor. The author had the opportunity to become a Project Manager on a project called Bali Advocate which is a website for legal services owned by Avatar's clients. And as a result of the evaluation of the author's activities, he also helped work on the user interface in the Summer Exploring project, which is a project created for clients engaged in tourism.

Keywords: CV Avatar Solution, Project Manager, Bali Advocate, Summer Exploring, Communication Technology, IT Software Developer

1. PENDAHULUAN

CV Avatar Solution atau Avatar Solution merupakan perusahaan yang menyediakan produk melalui layanan IT Software Developer dan ICT (*Information and Communication Technology*) yang berbasis di pulau Bali. CV Avatar Solution ini sudah berdiri sejak tahun 2019. Hingga saat ini, sudah bekerjasama dengan banyak perusahaan-perusahaan besar yang ada di Bali. CV Avatar Solution memiliki bermacam-macam divisi yang terdiri dari *Project Manager, Product Manager, Backend Engineer, Mobile Engineer, DevOps Engineer, UI/UX Designer, Web Engineer, IT Project Admin, dan IT Support*. Dengan berkembangnya perusahaan CV Avatar Solution maka saat ini dibukalah lowongan *Career* dan *Internship* bagi seluruh kalangan yang berminat mencoba pengalaman di bidang Informatika. Penulis berkesempatan untuk bergabung dengan perusahaan CV Avatar Solution pada divisi *Project*

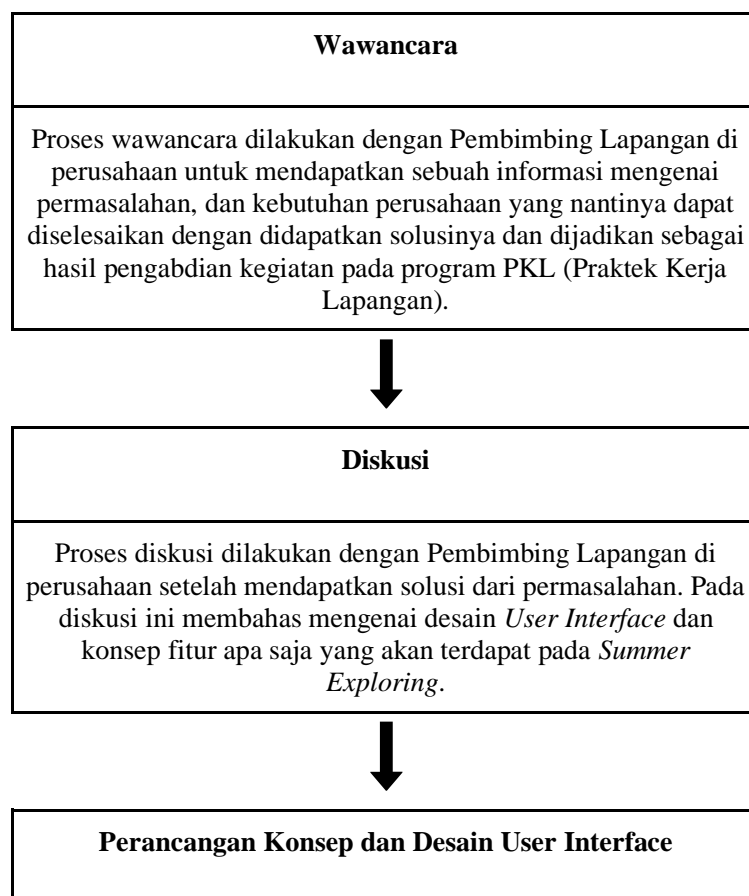
Manager pada program PKL (Praktek Kerja Lapangan) periode ke-II yang dilakukan selama dua bulan, dimulai dari 09 Mei 2022 sampai 09 Juli 2022.

Tugas dari *Project Manager* ini bertugas dalam memanajemen proyek meliputi perencanaan, pengorganisasian, pengamanan, pengendalian, memimpin dan mengelola sumber daya dan tugas untuk mencapai tujuan bisnis tertentu.

Kemudian *Project Manager* bisa bekerja dengan timnya untuk menyusun rencana yang dapat diwujudkan, bersamaan dengan mengeksekusi ide-ide tersebut. Disini *Project Manager* akan bekerja dengan banyak pihak terkait. Oleh karena itu, *Project Manager* harus bisa memastikan tujuan berjalan searah, untuk mencegah terjadinya perbedaan pendapat antar tim.

2. METODE PELAKSANAAN

Pelaksanaan kegiatan program PKL (Praktek Kerja Lapangan) di CV Avatar Solution dapat dilakukan secara WFO (*Work From Office*) maupun WFH (*Work From Home*). Disini akan bekerja sama dengan beberapa divisi untuk mencapai satu tujuan dalam pembuatan proyek. Pada hasil pengabdian kegiatan mengenai perancangan konsep dan desain *User Interface* mengenai *Summer Exploring* dilakukan beberapa metode untuk mencapai tujuan tersebut yaitu wawancara, diskusi, dan perancangan konsep dan desain *User Interface*.

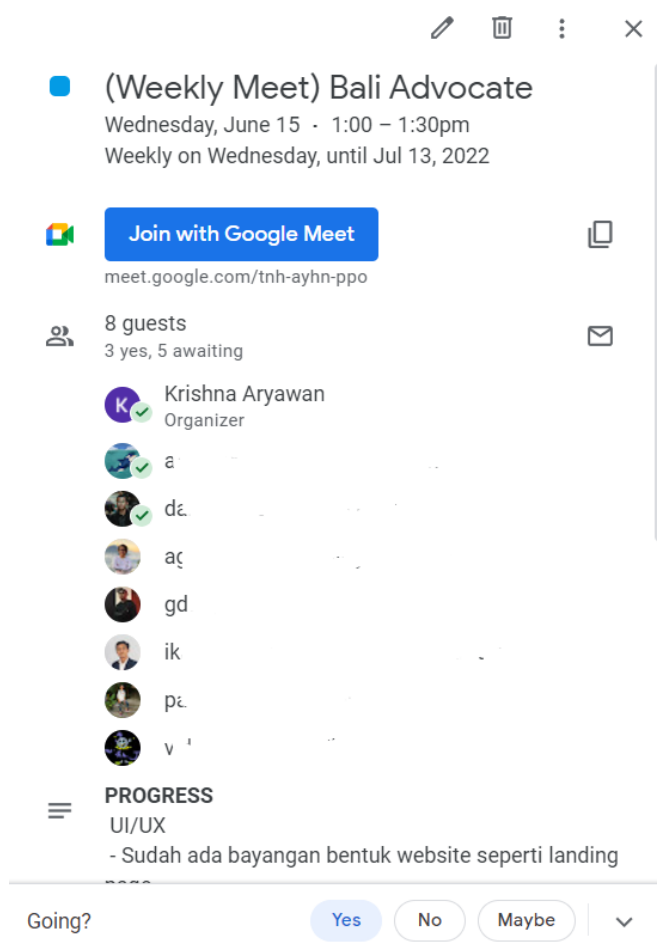


Proses perancangan desain *User Interface* dilakukan setelah mendapatkan konsep fitur apa saja yang akan terdapat dalam sistem ini. Pada perancangan desain *User Interface* dilakukan menggunakan *tools* Figma. Kemudian memberikan hasil desain kepada developer untuk menjadikan acuan dalam merancang sistem tersebut.

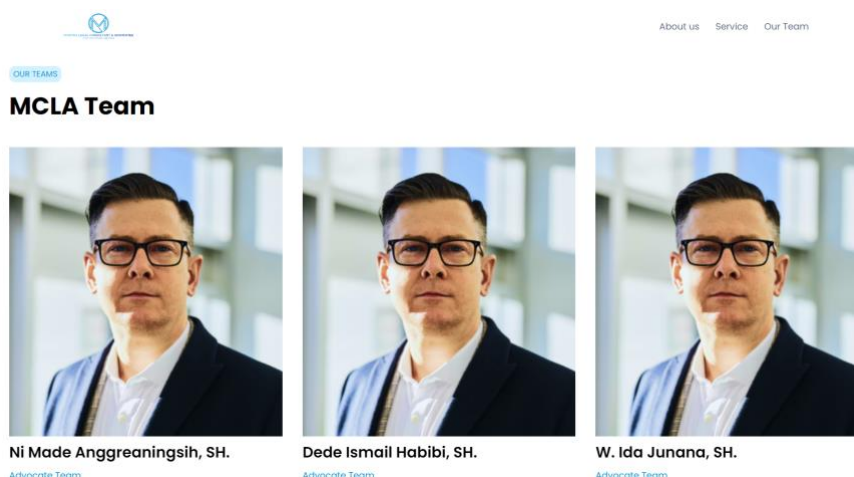
Bagan 2.1. Kerangka Pemecahan Masalah

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada kegiatan program PKL (Praktek Kerja Lapangan) periode ke-II ini telah menyelesaikan proyek tepat waktu. Pada divisi *Project Manager* sudah handle beberapa proyek yang digarap oleh perusahaan CV Avatar Solution, salah satunya yaitu proyek Bali Advocate. Pada pelaksanaan proyek tersebut sering melakukan meeting secara online maupun offline bersama tim Developer, pihak Klien, dan Pembimbing Lapangan. Berikut dokumentasi kegiatan selama program PKL dapat dilihat pada gambar 3.1 yaitu notulensi meeting yang dilakukan secara online, dan 3.2 yaitu cuplikan website salah satu proyek di Avatar Solution

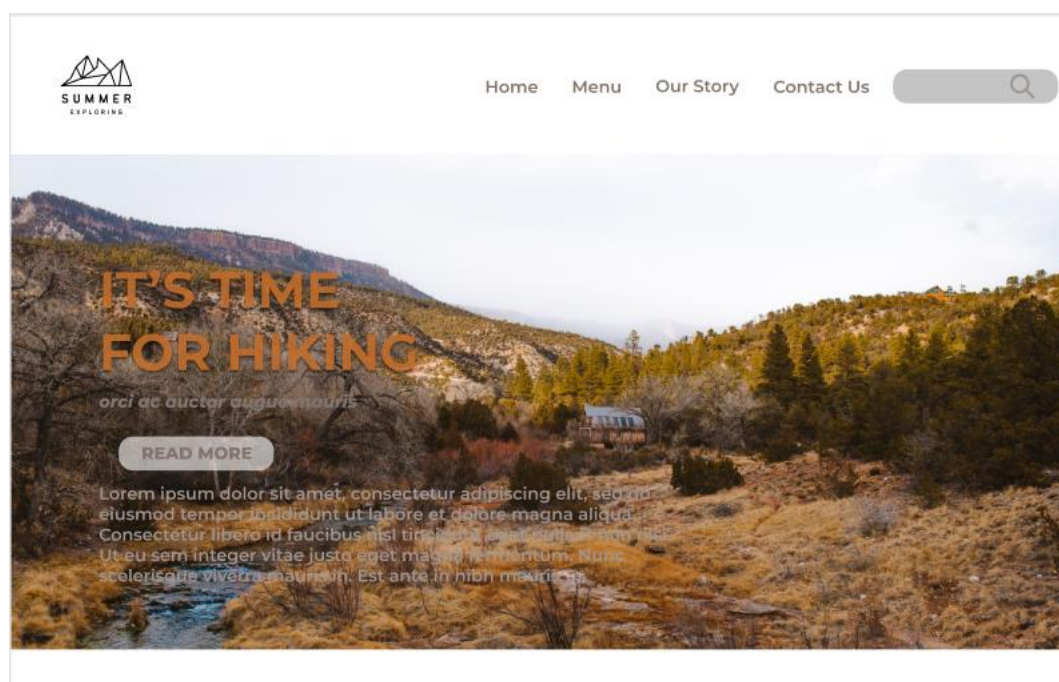


Gambar 3.1. Notulensi Meeting Online



Gambar 3.2. Cuplikan Website Salah Satu Proyek

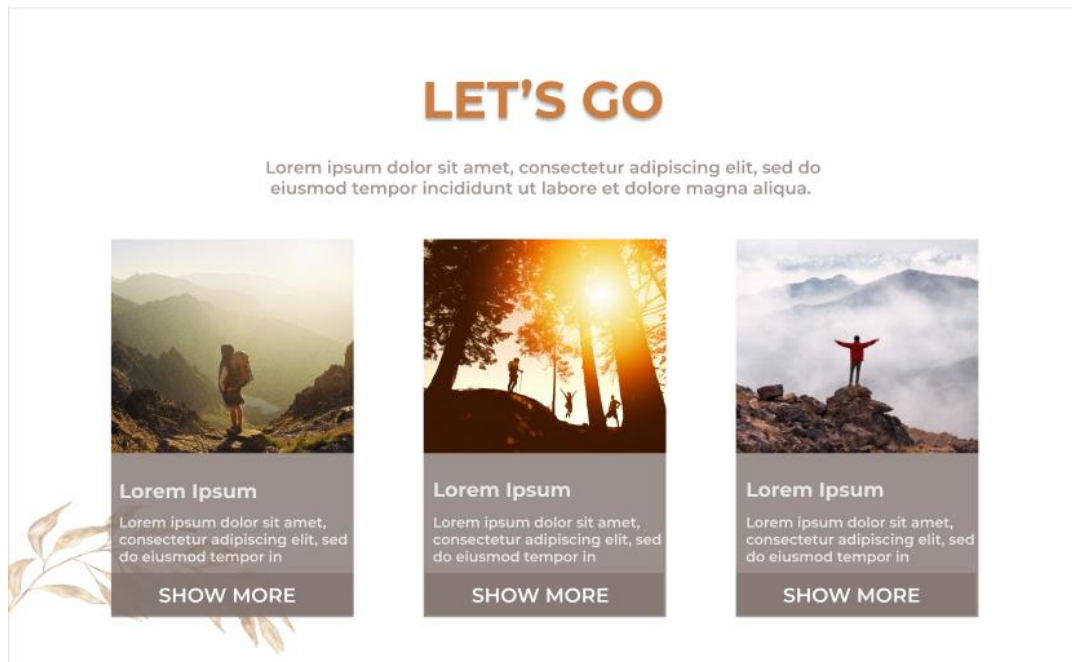
Kemudian untuk hasil evaluasi kegiatan dilakukan pengerjaan *user interface* dari proyek *Summer Exploring*. Summer Exploring merupakan salah satu project yang dibuat untuk avatar. Summer Exploring dibuat untuk membantu klien dalam melakukan branding dari perusahaannya terdapat fitur yang tersedia yaitu *home*, *menu*, *our story* dan *contact us*. Berikut merupakan fitur-fitur yang tersedia pada website ini. Website ini berbentuk *landing page* jadi semua kontennya terletak pada satu halaman.



Gambar 3.3. Tampilan Fitur *Home*

Pada menu *home* ini akan kita jumpai tampilan awal dari website yaitu berisi semacam pilihan fitur yang ingin dituju pada bagian atas dari website sementara untuk dibawahnya sendiri berisi

tentang pengenalan singkat mengenai apa itu mengenai ajakan untuk menggunakan jasa ini.



Gambar 3.4. Tampilan Fitur *Menu*

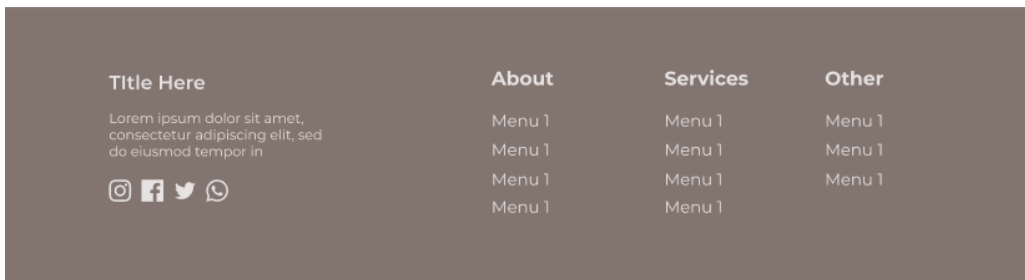
Pada fitur selanjutnya yaitu fitur *menu* dimana isi dari fitur *menu* ini berisi paket yang ingin diambil kemudian untuk melihat lebih detailnya terdapat button *show more* untuk menuju paket yang ingin diketahui detailnya lebih lanjut.



Gambar 3.5. Tampilan fitur *Our Story*

Pada tampilan *Our Story* ini akan menampilkan testimoni dari beberapa pelanggan yang sudah

pernah memakai jasa dari perusahaan ini.



Gambar 3.6. Tampilan fitur *Contact Us*

Pada fitur selanjutnya yaitu fitur *contact us* yang akan menampilkan kontak yang bisa dihubungi pelanggan untuk menggunakan jasa dari perusahaan ini dan berisi beberapa pintasan fitur-fitur.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dari kegiatan program PKL (Praktek Kerja Lapangan) diatas maka dapat disimpulkan bahwa dengan adanya program PKL ini diharapkan dapat berguna bagi mahasiswa, karena dapat memberikan pengalaman kerja kepada mahasiswa sebelum menempuh di dunia kerja sesungguhnya serta menerapkan teori-teori yang telah dipelajari selama di kampus. Hasil dari kegiatan PKL ini penulis dapat memberikan salah satu solusi mengenai kebutuhan klien yang dibuat pada perancangan desain dari *summer exploring* ini.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terimakasih kepada CV Avatar Solution karena sudah memberikan kesempatan untuk bergabung menjadi bagian dari perusahaan dalam program PKL. Penulis pula mengucapkan terima kasih untuk Program Studi Informatika, Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, Universitas Udayana karena telah memfasilitasi dan juga telah mengarahkan proses pelaksanaan PKL. Serta penulis juga berterima kasih kepada Bapak Ida Bagus Made Mahendra, S.Kom., M.Kom. dan Bapak I Gede Arta Wibawa, ST., M.Kom. karena telah senantiasa membimbing penulis dalam melancarkan kegiatan dan pembuatan jurnal pengabdian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Ragazzo, Ryan Ardito Zahwan (2022) *LKP : Analisis dan Desain Antar Muka pada Aplikasi Pariwisata Terpadu Tulungagung (PARDUTA) Berbasis Mobile*. Undergraduate thesis, Universitas Dinamika. <https://repository.dinamika.ac.id/id/eprint/6494/>
- Sutomo, Erwin. “Desain UI UX Aplikasi Penjualan dengan Menyelaraskan Kebutuhan Bisnis menggunakan Pendekatan Design Thinking | Tematik : Jurnal Teknologi Informasi Komunikasi (e-Journal).” *jurnal politeknik lp3i bandung*, 30 June 2022, <https://jurnal.plb.ac.id/index.php/tematik/article/view/915>.
- Fauziah, Syifa, et al. “PERANCANGAN PROTOTYPE TAMPILAN ANTARMUKA PENGGUNA APLIKASI WEB KAMARDAGANG.COM DENGAN TEKNIK FLAT DESIGN PADA PT. SELARAS UTAMA.” *Neliti*, <https://media.neliti.com/media/publications/133490-ID-none.pdf>.
- Pressman, Roger S., and Bruce R. Maxim. *Software Engineering: A Practitioner's Approach*. McGraw-Hill Education, 2014.
- Robertus Rotama Marbun, et al. “JIPI (Jurnal Ilmiah Penelitian dan Pembelajaran Informatika).” *PERANCANGAN USER INTERFACE/USER EXPERIENCE (UI/UX) WEBSITE HELPMEONG UNTUK SHELTER MENGGUNAKAN METODE GOAL-DIRECTED DESIGN*, vol. 7, no. 4, Desember 2022, pp. 1096 - 1109.
- Rafli, Yenzi, and Muhammad Adri. “PENGEMBANGAN MODUL BERBASIS E-BOOK INTERAKTIF PADA MATA PELAJARAN DASAR DESAIN GRAFIS | Rafli | Voteteknika (Vocational Teknik Elektronika dan Informatika).” *e-Journal UNP*, March 2019, <http://ejournal.unp.ac.id/index.php/voteteknika/article/view/103787/101491>.
- Damayanti, Cintya, et al. “JURNAL MEDIA INFORMATIKA BUDIDARMA.” *Analisis UI/UX Untuk Perancangan Website Apotek dengan Metode Human Centered Design dan System Usability Scale*, vol. 6, no. 1, Januari 2022, pp. 551-559.
- Frendiana, Viving, and Dandun Widhiantoro. “Jurnal Ilmu Komputer dan Desain Komunikasi Visual.” *Desain UI dan UX pada Aplikasi Android Coronavirus Disease 2019 (COVID-19)*, vol. 5, no. 2, Desember 2020, pp. 85-93.
- Joo, Heonsik. “International Journal of Applied Engineering Research.” *A Study on Understanding of UI and UX, and Understanding of Design According to User Interface Change*, vol. 12, no. 20, 2017, pp. 9931-9935.
- M. Agus Muhyidin, et al. “JURNAL DIGIT.” *PERANCANGAN UI/UX APLIKASI MY CIC LAYANAN INFORMASI AKADEMIK MAHASISWA MENGGUNAKAN APLIKASI FIGMA*, vol. 10, no. 2, 2 November 2020, pp. 208-219.

Halaman ini sengaja dikosongkan